

Pélagie & Calisto

AVANCÉ

	NOTE	NOTE SUR	
Chaussures fermées	10	10	
Cadrage, qualité et stabilité de la vidéo	10	10	
Soumission du formulaire	8	10	Manque de précisions sur le signal gestuel pour l'immobilité, ex : bras gauche levé et main à plat (-1 point), idem pour le ramené (-1 point)
TOTAL 1 : respect des consignes	28	30	
Cheval en liberté	10	10	
Entraîneur souriant	8	12	Concentré sur la première partie, plus souriante sur la deuxième avec du sourire dans la voix
Méthodes positives	4	4	
Calme	4	4	
Clarté des signaux	6	7	Répétition du signal « viens » (-1 point)
Réactivité du cheval aux signaux	4	6	Latence sur le ramené (-2 points)
Mécanique de distribution	6	7	Calisto appuie un peu sur la dernière prise (-1 point)
TOTAL 2 : Technique & attitude humain	42	50	
Immobilité 6 secondes	7	10	Calisto bouge un antérieur (-3 points)
3 pas en reculant	0	10	Non réalisé

	NOTE	NOTE SUR	
Immobilité 3 secondes	8	10	Tête pas dans l'axe au départ (-1 point) et tourne légèrement la tête (-1 point)
2 pas en reculant	0	10	Non réalisé
Ramené vers soi	10	10	
TOTAL 3 : Réussite de l'épreuve	25	50	
Focus et concentration	15	25	Un peu focus sur l'extérieur
Attitude globale positive	20	25	Petite tension sur la fin du ramené avec des oreilles vers l'arrière et un fouillage de queue
TOTAL 4 : Attitude du cheval	35	50	
TOTAL 5 : Fluidité & rapidité d'exécution	19	20	
TOTAL AVANT BONUS	149	200	
POINTS BONUS	0	10	
TOTAL ÉPREUVE	149	210	

Commentaires

Deux perspectives pour évoluer :

- Répétition de signal : tu peux essayer de laisser plus de temps avant de répéter un signal. Sur le ramené, il était sur le point de venir.
- Sur l'immobilité : cliquer quand il a la tête dans l'axe, je sais qu'il y a les besoins de l'épreuve ici mais du coup, je n'aurai pas cliqué et j'aurai simplement utilisé un signal vocal comme « oui », le fait de cliquer renforce davantage la position.

Points forts : Une jolie attitude de Calisto, beaucoup de calme et de clarté dans les signaux. Vraiment très agréable à visionner !

Bravo pour ton épreuve !